Роскошная Ольга Владимировна

Кандидат исторических наук, доцент кафедры иностранных языков

Колледж информатики и программирования Финансового университета при правительстве РФ

Преподаватель

[rosolga73@mail.ru](mailto:rosolga73@mail.ru)

Москва

**Геймификация как инструмент обучения языкам в цифровой среде.**

Аннотация:

В статье рассматривается феномен геймификации как системного педагогического инструмента в контексте цифрового обучения иностранным языкам. На основе анализа современных исследований выявлены ключевые тенденции развития геймифицированных платформ и существующие пробелы в теоретическом и практическом осмыслении данного подхода.

Теоретическая значимость геймификации обосновывается через призму теории самоопределения Деси и Райана, концепции потока Чиксентмихайи и когнитивной психологии рабочей памяти. Практическая ценность продемонстрирована на микро-, мезо- и макроуровнях образовательного процесса.

В качестве оригинального вклада предложена модель Адаптивной сюжетно-ролевой системы (АСРС), интегрирующая персонализированные сюжетные линии и многоуровневую адаптацию сложности. Обоснована применимость модели для коммерческих платформ, образовательных учреждений, корпоративного сектора и государственных программ, с акцентом на инклюзивность и педагогическую целесообразность внедрения игровых механик.

Ключевые слова:

Геймификация, обучение языкам, цифровая образовательная среда, теория самоопределения, состояние потока, адаптивное обучение, игровые механики, мотивация, языковая компетентность, персонализация обучения

Annotation:

The article examines the phenomenon of gamification as a systemic pedagogical tool in the context of digital learning of foreign languages. Based on the analysis of modern research, key trends in the development of gamified platforms and existing gaps in the theoretical and practical understanding of this approach have been identified.

The theoretical significance of gamification is justified through the prism of the theory of self-determination by Desi and Ryan, the concept of flow by Csikszentmihalyi and the cognitive psychology of working memory. The practical value is demonstrated at the micro, meso, and macro levels of the educational process.

As an original contribution, a model of Adaptive Story-role System (ASRS) is proposed, integrating personalized storylines and multilevel adaptation of complexity. The applicability of the model for commercial platforms, educational institutions, the corporate sector and government programs is substantiated, with an emphasis on inclusivity and pedagogical expediency of introducing game mechanics.

Keywords:

Gamification, language learning, digital educational environment, theory of self-determination, state of flow, adaptive learning, game mechanics, motivation, language competence, personalization of learning

Цифровые технологии трансформируют образование, открывая новые пути для эффективного обучения. Особое место в этом контексте занимает обучение иностранным языкам — область, традиционно требующая высокой мотивации, регулярной практики и эмоциональной вовлеченности учащихся. Однако классические методики зачастую сталкиваются с проблемой снижения интереса у обучающихся, особенно в условиях дистанционного формата, где отсутствует непосредственный контакт с преподавателем и языковой средой. В ответ на эти вызовы в последние десятилетия активно развивается феномен геймификации — целенаправленного внедрения игровых механик, динамики и элементов в неигровые контексты с целью повышения вовлечённости и мотивации участников процесса. Традиционная система «изучил-пересказал-забыл» часто проигрывает в борьбе с клиповым мышлением и обилием развлечений в интернете. Здесь на помощь приходит геймефикация. Duolingo, Lingualeo, Memrise и другие платформы доказали, что изучение языка может быть столь же захватывающим, как происхождение уровней в компьютерной игре.

Геймификация в обучении языкам представляет собой не просто «игровизацию» учебного материала, а системный подход, основанный на глубоком понимании психофизиологических механизмов человеческой мотивации. Её потенциал особенно раскрывается в цифровой среде, где технологии позволяют реализовать сложные игровые системы с немедленной обратной связью, персонализацией траектории обучения и социальным взаимодействием. Актуальность исследования обусловлена как практической необходимостью повышения эффективности языкового образования в условиях цифровизации, так и теоретическим интересом к изучению механизмов влияния игровых элементов на когнитивные и аффективные процессы при усвоении языкового материала.

Современный ландшафт геймифицированного языкового обучения представлен многообразием цифровых платформ, каждая из которых реализует игровые механики по-своему. Анализ научной литературы позволяет выделить следующие наиболее эффективные ресурсы:

Kahoot-платформа для создания викторин и соревнований в реальном времени. Реализует соревновательный аспект, обеспечивает мгновенную обратную связь, что особенно важно для подростков, которым необходимо видеть немедленный результат своих усилий.

Quizlet- ориентирован на систематическое изучение лексики с помощью карточек и тренировочных режимов. Позволяет работать в индивидуальном темпе, что способствует развитию самоорганизации.

Wordwall- предлагает шаблоны для преобразования учебного контента в кроссворды, пазлы, «колесо фортуны», делая повторение материала разнообразным и эмоционально привлекательным.

LearningApps- позволяет создавать интерактивные задания на сопоставление, классификацию и заполнение пропусков, что полезно для отработки грамматики.

Помимо названных в статье, в профессиональной подготовке востребованы сервисы типа Gimkt (интерактивная образовательная платформа для создания он-лайн-викторин, разработанная учениками для учеников, где за правильные ответы начисляются виртуальные деньги, используемые для покупки бонусов (power-ups). Используется она для повышения вовлеченности и закрепления материала), а также специализированные разработки, такие как веб-сайт “Personal Word Trainer”, интегрирующий системы достижений для изучения лексики любых языков.

Лидером рынка остаётся Duolingo — приложение, насчитывающее более 500 миллионов пользователей по всему миру, которое построено на системе уровней, очков опыта, ежедневных испытаний и виртуальной валюты за поддержание учебной цепочки. Подобный подход демонстрирует высокую эффективность в поддержании регулярности занятий: исследования показывают, что пользователи, активно взаимодействующие с геймифицированными элементами, демонстрируют на 34% большую приверженность обучению по сравнению с контрольными группами. Это флагманский пример адаптивного обучения RPG (ролевой игры): система уровней, жизней, внутриигровой валюты и ежедневных целей стимулирует регулярность занятий.

Современные геймифицированные приложения для изучения языков можно разделить на два типа.

Первый тип — это приложения, где главный акцент сделан на развлечении. Они похожи на игры: яркие картинки, звуковые эффекты, очки и уровни. Учащийся весело учиться, он с удовольствием возвращается к занятиям каждый день. Но здесь есть проблема: ради игрового процесса часто жертвуют глубиной обучения. Например, приложение может предлагать просто переводить отдельные слова или выбирать правильный вариант из трёх предложенных, не объясняя, почему именно этот вариант правильный. В результате человек запоминает отдельные фразы, но не понимает, как строить предложения сам, не усваивает грамматику и не учится говорить свободно.

Второй тип приложений старается найти баланс между игрой и настоящим обучением. Здесь игровые элементы (очки, уровни, награды) используются не как самоцель, а как способ мотивировать человека заниматься регулярно. При этом материал подаётся серьёзно: есть объяснения правил, упражнения на разные навыки (чтение, письмо, аудирование, говорение), диалоги из реальной жизни. Такие приложения помогают не только выучить слова, но и научиться реально общаться на иностранном языке.

Анализ последних исследований (2023–2025 гг.) выявляет ключевые тенденции развития геймификации в языковом обучении.

Во-первых, наблюдается переход от простых механик (баллы, уровни) к сложным игровым динамикам, включающим сюжетные линии, персонализированных аватаров и иммерсивные сценарии в виртуальной реальности. Во-вторых, активно внедряется искусственный интеллект для адаптации игровых сценариев под индивидуальные особенности обучающегося, его темп обучения и когнитивный профиль. В-третьих, растёт внимание к социальной геймификации: созданию сообществ, совместным челленджерам и системам взаимного обучения, что соответствует естественной потребности человека в социальной связанности при освоении языка.

Необходимо отметить, что эмпирические данные подтверждают высокую эффективность геймификации. В исследовании, проведенном на базе одной из школ (экспериментальная группа обучалась с использованием платформ, контрольная-по традиционной методике), и были получены интересные результаты: количество грамматических ошибок в письменных работах уменьшилось в два раза, уровень усвоения грамматического материала вырос в 30 % по сравнению с контрольной группой и 92 % учащихся отметили, что занятия стали более интересными и понятными. Также проводились и другие исследования, которые фиксируют рост мотивации у учащихся и как следствие формирование позитивного отношения к предмету.

Несмотря на прогресс и очевидные преимущества, современные исследования указывают на существенные потенциальные риски. Многие платформы недостаточно учитывают возрастные и культурные особенности пользователей, применяя универсальные игровые механики, которые могут быть неэффективны для определённых групп. К рискам можно отнести: чрезмерный акцент на наградах, когда учащийся может сконцентрироваться на зарабатывании баллов, а не на усвоении знаний. Это требует от преподавателя баланса между игровой формой и учебным содержанием. Технические ограничения могут препятствовать использованию он-лайн-платформ, например, в сельской местности и там, где существуют проблемы с доступом в интернет. Необходимо также подчеркнуть переход преподавателя от роли «транслятора знаний» к роли «фасилитатора» игрового процесса, где адаптация преподавателя требует дополнительной подготовки и методической поддержки.

Теоретическая основа геймификации в обучении языкам опирается на три ключевые психологические концепции, объясняющие механизмы её воздействия на мотивационную и когнитивную сферы обучающегося.

Центральное место занимает теория самоопределения Эдварда Деси и Ричарда Райана, выделяющая три базовые психологические потребности человека: автономию (ощущение контроля над своими действиями), компетентность (чувство эффективности в деятельности) и связанность (социальную интеграцию). Исследования подтверждают, что геймифицированные среды, соответствующие принципам SDT (Self-Determination Theory теория самоопределения), способствуют развитию внутренней мотивации, что критически важно для долгосрочного успеха в изучении языка.

Второй фундаментальной концепцией является теория потока Михая Чиксентмихайи, описывающая оптимальное состояние сознания, при котором человек полностью погружён в деятельность, теряя ощущение времени и внешних раздражителей. Для возникновения потока необходимо соблюдение баланса между сложностью задачи и уровнем навыков обучающегося. Геймификация реализует этот принцип через адаптивные алгоритмы, динамически корректирующие сложность заданий: при успешном выполнении задач система постепенно усложняет материал, предотвращая скуку.

Третий теоретический пласт связан с когнитивной психологией и теорией рабочей памяти. Геймификация снижает когнитивную нагрузку за счёт структурирования материала в игровые циклы «вызов-действие-награда». Яркие картинки, неожиданные повороты и эмоции в игре «включают» в мозге центр памяти. Поэтому слова и правила, выученные через игру, запоминаются лучше и дольше, чем при обычном заучивании.

Таким образом, геймификация не является поверхностным «украшением» учебного процесса, а представляет собой теоретически обоснованный подход, интегрирующий достижения мотивационной психологии, когнитивной науки и педагогики для создания оптимальных условий языкового усвоения.

Практическая ценность геймификации в обучении языкам проявляется на нескольких уровнях образовательного процесса.

На микроуровне — уровне отдельного обучающегося — геймификация решает ключевые проблемы традиционного языкового обучения. Во-первых, она преодолевает барьер страха ошибки, характерный для многих изучающих иностранные языки. В игровой среде ошибка воспринимается не как неудача, а как естественный этап игрового процесса, что снижает тревожность и способствует экспериментированию с языком. Во-вторых, геймификация обеспечивает регулярность практики через механику ежедневных челленджей и системы поддержания учебной цепочки.

На мезоуровне — уровне образовательного учреждения — геймификация предоставляет преподавателям мощные инструменты для персонализации обучения и мониторинга прогресса. Цифровые платформы с элементами геймификации генерируют детальную аналитику.

На макроуровне — уровне образовательной системы — геймификация способствует демократизации доступа к языковому образованию. Мобильные геймифицированные приложения делают изучение языков доступным для миллионов людей в развивающихся странах, где традиционные курсы недоступны по финансовым или географическим причинам. Кроме того, геймификация эффективно решает проблему мотивации у «цифровых аборигенов» — поколения, выросшего в цифровой среде и обладающего иным типом внимания и мотивационных триггеров по сравнению с предыдущими поколениями.

Однако практическое внедрение геймификации требует осознанного подхода. Игровые элементы должны помогать учиться, а не просто развлекать. Очки, уровни и награды нужны не ради себя, а чтобы человек лучше говорил, понимал язык и не боялся ошибаться.

На основе анализа современных исследований и выявленных пробелов предлагается оригинальная модель геймификации языкового обучения под названием «Адаптивная сюжетно-ролевая система (АСРС)».

Ключевые компоненты АСРС:

1. Динамическая сюжетная линия с персонализированным аватаром. В отличие от игровых миров существующих платформ, АСРС генерирует уникальный сюжет для каждого пользователя на основе его интересов. Например, пользователь, изучающий испанский для путешествий, погружается в сюжет «Путешественник по Латинской Америке.

2. Трёхуровневая система баланса сложности. Для поддержания состояния потока АСРС реализует многоуровневую адаптацию:

* Микроадаптация: мгновенная коррекция сложности отдельных заданий на основе времени ответа и точности;
* Мезоадаптация: недельная корректировка учебного плана с учётом прогресса по темам;
* Макроадаптация: ежемесячная изменение целей обучения на основе достижений.

3. Социально-когнитивная геймификация. Модель включает три типа социальных взаимодействий:

* Кооперативные квесты: совместное решение языковых задач в мини-группах;
* Менторская система: продвинутые пользователи могут выступать в роли «языковых наставников» для новичков, получая за это специальные достижения и статус;
* Межкультурные челленджи: совместные задания с пользователями из стран изучаемого языка.

4. Система «осмысленных наград». Использование награды, напрямую связанные с языковой компетентностью:

* Функциональные награды: разблокировка новых коммуникативных возможностей (например, доступ к функции голосового чата после достижения определённого уровня);
* Контекстуальные награды: виртуальные предметы, имеющие значение в сюжете (например, «карта метро» после успешного изучения темы «Транспорт»);
* Реальные награды: партнёрские программы с языковыми школами, предоставляющие скидки на курсы за достижение определённых уровней в приложении.

5. Метакогнитивный компонент. После завершения игровых циклов пользователь получает не только количественную обратную связь (баллы, уровень), но и качественный анализ своих стратегий обучения, рекомендации.

Предложенная модель Адаптивной сюжетно-ролевой системы обладает широким потенциалом применения в различных образовательных контекстах.

Платформам вроде Duolingo, Babbel или Busuu наша система поможет выделиться среди конкурентов. Вместо простых игр они смогут предложить пользователям интересные персональные сюжеты и совместные задания с другими учениками. Это особенно привлечёт взрослых старше 25 лет: им уже скучны примитивные игровые элементы, а хочется содержательного обучения с реальной пользой.

Для образовательных учреждений (школы, вузы) модель может быть интегрирована в систему смешанного обучения как дополнение к традиционным занятиям. Преподаватели могут использовать АСРС для:

* организации самостоятельной работы студентов с автоматизированным контролем прогресса;
* формирования учебных групп на основе игровой аналитики;
* создания ситуаций для применения языка в безопасной, но мотивирующей среде перед реальными коммуникативными заданиями.

Для корпоративного сектора АСРС может быть адаптирована под специфику бизнес-коммуникации: сюжетные линии строятся вокруг профессиональных сценариев (ведение переговоров, презентация продукта, деловая переписка), а система наград связывается с карьерным развитием сотрудника.

Ключевым условием успешного внедрения является не технологическая реализация сама по себе, а педагогическая грамотность интеграции: геймификация должна служить усилению, а не замене фундаментальных принципов языкового обучения. Будущее геймификации в языковом образовании связано с интеграцией новых технологий. Среди перспективных направлений назовем важные: а) искусственный интеллект (ИИ), б) виртуальная (VR) и дополненная реальность (AR). Использование VR\AR для создания иммерсивной языковой среды, где можно «погрузиться» в иноязычную культуру без выхода из класса, в) развитие цифровой грамотности, дальнейшее совершенствование методик самостоятельной работы студентов и их навигации в цифровом пространстве.

Заключение

Геймификация – это не панацея и не замена живому общению с преподавателем. Однако в условиях цифровой среды она является незаменимым инструментом для формирования устойчивой привычки, снятия языкового барьера на начальном этапе и отработки лексико-грамматических навыков в увлекательной форме. Ключ к успеху лежит в балансе: использовать игровые механики как мотивационный крючок, но не забывать о главной цели-свободной коммуникации в реальном мире.

Список использованных источников:

1. Лешканова Е.А. Геймификация образования: анализ опыта и критика // Вестник Московского университета. Серия 14: Психология. — 2023. — № 2. — С. 45–62.

2. Абдуллаева Г.Р., Хакимова Ш.Ш. Роль геймификации в процессе обучения английскому языку // Lingvo Spektr. — 2024. — Т. 7, № 1. — С. 112–125.

3. Соловьёва Е.В., Петрова Е.А. Геймификация процесса обучения иностранному языку в вузе: опыт внедрения и результаты // Научный диалог. — 2024. — № 5. — С. 88–103.

4. Кузьмина Н.В. Теория самоопределения в контексте цифрового образования // Психология обучения. — 2023. — № 4. — С. 112–127.

5. Тулганова,З.А. Образовательные платформы как инструмент интеграции игровых технологий в изучение английского языка.//Инфоурок.-2025.

6. Лоскутова Е.А. Изучение влияния внедрения элементов геймефикации на веб-сайт для помощи в изучении иностранных языков/ Е.А.Лоскутова, А.А. Смолин // Сборник тезисов докладов конгресса молодых ученых.-СПб: Университет ИТМО,2025.

7. Белолипова П.А. Использование игровых интернет-ресурсов при обучении иностранному языку/ П.А. Белолипова, С.О. Неценко, Н.А. Панасенков// Иностранный язык в сфере профессиональной коммуникации.- Екатерингбург.Изд.Дом «Ажур», 2025.-С.393-400